GURPS®
Quarta Edição

Planilhas de Jogo

Esse documento não foi elaborado para ser impresso de uma só vez. O ideal é montar cada folha a ser impressa com uma frente e um verso desejado. Todas as planilhas e materiais apresentados aqui foram extraídos de diversos livros ***GURPS***. O tamanho da folha escolhido foi o **A4** para facilitar a impressão no formato que é padrão no Brasil. Assim as planilhas aproveitam melhor todo o espaço da folha

Sumário

Planilha de Personagem Padrão [Frente] 2
Planilha de Personagem Padrão [Verso] 3
Planilha de Personagem Variação Com Modelo [Frente] 4
Planilha de Personagem Variação Com Modelo [Verso] 5
Planilha de Personagem Variação Guerreiro [Frente] 6
Planilha de Personagem Variação Guerreiro [Verso] 7
Planilha de Personagem Variação Perícias [Frente] 8
Planilha de Personagem Variação Vantagens [Frente] 9
Planilha de Personagem Variação Mágicas [Verso] 10
Planilha de Personagem Variação PdM 11
Planilha de Personagem Variação Retrô - *3ª Edição* [Masculino] 12
Planilha de Personagem Variação Retrô - *3ª Edição* [Feminino] 13
Cartão de PdM 14
Grimório 15
Planilha de Uso do Tempo 16
Planilha de Controle do Mestre 17
Planilha de Planejamento de Campanha 18
Planilha Expandida de Planejamento de Campanha 19
Guia de Criação de Personagens GURPS [Frente] 20
Guia de Criação de Personagens GURPS [Verso] 21

Guilda dos Escribas de Tredroy

Revisado em 21 de setembro de 2025
atualizações e outros livros em: http://t.me/modulobasico

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ____ Jogador ____ Total de Pontos ____

Altura ____ Peso ____ Mod. de Tamanho ____ Idade ____ Pontos p/ Gastar ____

Aparência ____

ST		[ ]	PV		ATUAL	[ ]
DX		[ ]	Vont			[ ]
IQ		[ ]	Per			[ ]
HT		[ ]	PF		ATUAL	[ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ____ DANO GdP ____ GeB ____

VEL. BÁSICA ____ [ ] DESL. BÁSICO ____ [ ]

CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	____	DB×1	____	Esquiva	____
Leve (1) = 2×BC	____	DB×0,8	____	Esquiva -1	____
Média (2) = 3×BC	____	DB×0,6	____	Esquiva -2	____
Pesada (3) = 6×BC	____	DB×0,4	____	Esquiva -3	____
Muito Pesada (4) = 10×BC	____	DB×0,2	____	Esquiva -4	____

Línguas	Falada	Escrita	
____			[ ]
____			[ ]
____			[ ]
____			[ ]
____			[ ]

RD

NT: ____ [ ]

Familiaridades Culturais

____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]

APARAR

BLOQUEIO

Modificadores de Reação

Aparência ____
Status ____
Reputação ____

VANTAGENS E QUALIDADES

____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]
____ [ ]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]
____		[ ]

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ____________________

Você pode copiar esta planilha para uso pessoal apenas. Esta e outras planilhas de *GURPS* podem ser baixadas em **www.sjgames.com/gurpsresources/**
Copyright © 2004.
Steve Jackson Games Incorporated.
Todos os direitos reservados.

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Observações	Custo	Peso

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	CL	Obs.	Custo	Peso

TABELA DE VELOCIDADE/ DISTÂNCIA

Tabela completa na pág. MB550.

Modificador Velocidade/ Distância	Medida Linear (distância/ velocidade)
0	2 m ou menos
-1	3 m
-2	5 m
-3	7 m
-4	10 m
-5	15 m
-6	20 m
-7	30 m
-8	50 m
-9	70 m
-10	100 m
-11	150 m
-12	200 m
-13	300 m
-14	500 m
-15	700 m

PONTO DE IMPACTO

Modificador	Ponto
0	Tronco
-2	Braço/ Perna
-3	Virilha
-4	Mão/ Pé
-5	Pescoço
-5	Rosto
-7	Crânio

Ataques que causam dano *por perfuração* ou *perfurantes* também podem visar:

Modificador	Ponto
-3	Órgãos Vitais
-9	Olhos

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso
Totais:		**$**	**Kgs.**

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM

____
____
____
____
____
____
____
____
____

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias_____ [ ]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural__________ [ ]
Desvantagens/Peculiaridades__________ [ ]
Perícias/Técnicas__________ [ ]
Outros__________ [ ]

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ______ **Jogador** ______ **Total de Pontos** ______

Altura ____ **Peso** ____ **Mod. de Tamanho** ____ **Idade** ____ **Pontos p/ Gastar** ______

Aparência ______

ST		[ ]	**PV**		ATUAL	[ ]
DX		[ ]	**Vont**			[ ]
IQ		[ ]	**Per**			[ ]
HT		[ ]	**PF**		ATUAL	[ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ______ **DANO GdP** ______ **GeB** ______

VEL. BÁSICA ______ [ ] **DESL. BÁSICO** ______ [ ]

CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	______	DB×1	______	Esquiva	______
Leve (1) = 2×BC	______	DB×0,8	______	Esquiva -1	______
Média (2) = 3×BC	______	DB×0,6	______	Esquiva -2	______
Pesada (3) = 6×BC	______	DB×0,4	______	Esquiva -3	______
Muito Pesada (4) = 10×BC	______	DB×0,2	______	Esquiva -4	______

Línguas	**Falada**	**Escrita**	
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]
______			[ ]

RD

NT: ______ [ ]

Familiaridades Culturais

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

APARAR

BLOQUEIO

Modificadores de Reação

Aparência ______
Status ______
Reputação ______

VANTAGENS E QUALIDADES

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]
______		[ ]

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ____________________

Você pode copiar esta planilha para uso pessoal apenas. Esta e outras planilhas de *GURPS* podem ser baixadas em **www.sjgames.com/gurpsresources/**
Copyright © 2004.
Steve Jackson Games Incorporated.
Todos os direitos reservados.

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Observações	Custo	Peso

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	CL	Obs.	Custo	Peso

TABELA DE VELOCIDADE/ DISTÂNCIA

Tabela completa na pág. MB550.

Modificador Velocidade/ Distância	Medida Linear (distância/ velocidade)
0	2 m ou menos
-1	3 m
-2	5 m
-3	7 m
-4	10 m
-5	15 m
-6	20 m
-7	30 m
-8	50 m
-9	70 m
-10	100 m
-11	150 m
-12	200 m
-13	300 m
-14	500 m
-15	700 m

PONTO DE IMPACTO

Modificador	Ponto
0	Tronco
-2	Braço/ Perna
-3	Virilha
-4	Mão/ Pé
-5	Pescoço
-5	Rosto
-7	Crânio

Ataques que causam dano *por perfuração* ou *perfurantes* também podem visar:

-3	Órgãos Vitais
-9	Olhos

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso
Totais:		$	Kgs.

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM

____
____
____
____
____
____
____
____
____

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias_____ [ ]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural_____ [ ]
Desvantagens/Peculiaridades_____ [ ]
Perícias/Técnicas_____ [ ]
Outros_____ [ ]

CARACTERÍSTICAS DO MODELO

____
____
____
____
____
____
____
____
____

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ______ Jogador ______ Total de Pontos ______

Altura ____ Peso ____ Mod. de Tamanho ____ Idade ____ Pontos p/ Gastar ______

Aparência ______

ST		[ ]	PV		ATUAL	[ ]
DX		[ ]	Vont			[ ]
IQ		[ ]	Per			[ ]
HT		[ ]	PF		ATUAL	[ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ______ DANO GdP ______ GeB ______

VEL. BÁSICA ______ [ ] DESL. BÁSICO ______ [ ]

CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	______	DB×1	______	Esquiva	______
Leve (1) = 2×BC	______	DB×0,8	______	Esquiva -1	______
Média (2) = 3×BC	______	DB×0,6	______	Esquiva -2	______
Pesada (3) = 6×BC	______	DB×0,4	______	Esquiva -3	______
Muito Pesada (4) = 10×BC	______	DB×0,2	______	Esquiva -4	______

Línguas	Falada	Escrita	
			[ ]
			[ ]
			[ ]
			[ ]
			[ ]

RD

NT: ______ [ ]

Familiaridades Culturais

______ [ ]
______ [ ]
______ [ ]

APARAR

BLOQUEIO

Modificadores de Reação

Aparência ______
Status ______
Reputação ______

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	CL	Obs.	Custo	Peso

TABELA DE VELOCIDADE/DISTÂNCIA

Tabela completa na pág. MB550.

Modificador Velocidade/ Distância	Medida Linear (distância/ velocidade)
0	2 m ou menos
-1	3 m
-2	5 m
-3	7 m
-4	10 m
-5	15 m
-6	20 m
-7	30 m
-8	50 m
-9	70 m
-10	100 m
-11	150 m
-12	200 m
-13	300 m
-14	500 m
-15	700 m

PONTO DE IMPACTO

Mod	Ponto
0	Tronco
-2	Braço/ Perna
-3	Virilha
-4	Mão/ Pé
-5	Pescoço
-5	Rosto
-7	Crânio

Ataques que causam dano *por perfuração* ou *perfurantes* também podem visar:

Mod	Ponto
-3	Órgãos Vitais
-9	Olhos

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Obs.	Custo	Peso

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso
Totais:		$	Kgs.

Você pode copiar esta planilha para uso pessoal apenas. Esta e outras planilhas de *GURPS* podem ser baixadas em **www.sjgames.com/gurpsresources/**
Copyright © 2004. Steve Jackson Games Incorporated. Todos os direitos reservados.

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ____________________

VANTAGENS E QUALIDADES

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias____________ [ ]

Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/ Familiaridade Cultural____________ [ ]

Desvantagens/Peculiaridades____________ [ ]

Perícias/Técnicas____________ [ ]

Outros____________ [ ]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ____________ Jogador ____________ Total de Pontos ______

Altura ____ Peso ____ Mod. de Tamanho ____ Idade ____ Pontos p/ Gastar ______

Aparência ____________

					ATUAL	
ST		[ ]	PV			[ ]
DX		[ ]	Vont			[ ]
IQ		[ ]	Per			[ ]
HT		[ ]	PF		ATUAL	[ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ______ DANO GdP ______ GeB ______

VEL. BÁSICA ________ [ ] DESL. BÁSICO ________ [ ]

CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	______	DB×1	______	Esquiva	______
Leve (1) = 2×BC	______	DB×0,8	______	Esquiva -1	______
Média (2) = 3×BC	______	DB×0,6	______	Esquiva -2	______
Pesada (3) = 6×BC	______	DB×0,4	______	Esquiva -3	______
Muito Pesada (4) = 10×BC	______	DB×0,2	______	Esquiva -4	______

Línguas	Falada	Escrita
____________	[ ]	
____________	[ ]	

RD

APARAR

BLOQUEIO

NT: ____________ [ ]

Familiaridades Culturais

____________ [ ]

____________ [ ]

Modificadores de Reação

Aparência ____________

Status ____________

Reputação ____________

____

VANTAGENS E QUALIDADES

____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]
____________ [ ]

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]
____________		[ ]

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ______ **Jogador** ______ **Total de Pontos** ______

Altura ____ **Peso** ____ **Mod. de Tamanho** ____ **Idade** ____ **Pontos p/ Gastar** ____

Aparência ______

ST [ ] **PV** (ATUAL) [ ]

DX [ ] **Vont** [ ]

IQ [ ] **Per** [ ]

HT [ ] **PF** (ATUAL) [ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ______ **DANO GdP** ______ **GeB** ______

VEL. BÁSICA ______ [ ] **DESL. BÁSICO** ______ [ ]

CARGA		DESLOCAMENTO		ESQUIVA	
Nenhuma (0) = BC	______	DB×1	______	Esquiva	______
Leve (1) = 2×BC	______	DB×0,8	______	Esquiva -1	______
Média (2) = 3×BC	______	DB×0,6	______	Esquiva -2	______
Pesada (3) = 6×BC	______	DB×0,4	______	Esquiva -3	______
Muito Pesada (4) = 10×BC	______	DB×0,2	______	Esquiva -4	______

Línguas **Falada** **Escrita**

______ [ ]

______ [ ]

RD

APARAR

BLOQUEIO

NT: ______ [ ]

Familiaridades Culturais

______ [ ]

______ [ ]

Modificadores de Reação

Aparência ______

Status ______

Reputação ______

VANTAGENS E QUALIDADES

______ [ ]

PERÍCIAS

Nome | NH | NH Relativo

______ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

______ [ ]

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ____________________

Você pode copiar esta planilha para uso pessoal apenas. Esta e outras planilhas de *GURPS* podem ser baixadas em www.sjgames.com/gurpsresources/
Copyright © 2004.
Steve Jackson Games Incorporated.
Todos os direitos reservados.

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Observações	Custo	Peso

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	Dano	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO	CL	Obs.	Custo	Peso

ANOTAÇÕES DO PERSONAGEM

____
____
____
____
____
____
____
____
____

RESUMO DOS PONTOS

Atributos/Características Secundárias_____ [ ]
Vantagens/Qualidades/NT/Idiomas/
Familiaridade Cultural_____ [ ]
Desvantagens/Peculiaridades_____ [ ]
Perícias/Técnicas_____ [ ]
Outros_____ [ ]

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso
Totais:		$	Kgs.

MÁGICAS

Nome	NH	Custo	Nome	NH	Custo	Nome	NH	Custo
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]
		[ ]			[ ]			[ ]

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome ______________________ Jogador ______________ Total de Pontos ________

Altura ____ Peso _____ Mod. de Tamanho _____ Idade ______ Pontos p/ Gastar ________

Aparência ____

					ATUAL	
ST		[ ]	PV			[ ]
DX		[ ]	Vont			[ ]
IQ		[ ]	Per		ATUAL	[ ]
HT		[ ]	PF			[ ]

BASE DE CARGA (ST × ST/10) ______ DANO GdP ______ GeB ______

VEL. BÁSICA __________ [ ] DESL. BÁSICO __________ [ ]

CARGA __________ DESLOCAMENTO ________ ESQUIVA ______

RD	APARAR	BLOQUEIO

VANTAGENS E QUALIDADES

______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]

DESVANTAGENS E PECULIARIDADES

______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]
______________________________ [ ]

Modificadores de Reação

Aparência ________________________________

Status ________________________________

Reputação ________________________________

____

PERÍCIAS

Nome	NH	NH Relativo
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]
		[ ]

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	Custo	Peso

ARMAS

Arma	Dano	Alcance	Aparar	Prec	Distância	CdT	Tiros	ST	Magnit.	RCO.	Custo	Peso

GURPS
Quarta Edição

PLANILHA DO PERSONAGEM

Nome ____________________ Jogador ____________________
Aparência ____
História do personagem ________________________________

Data de Criação	Sequência
Pontos p/ Gastar	Total de Ptos.

Custo Ptos.

ST ___

PV *Custo:* ___ ATUAL

DX ___

VONTADE *Custo:* ___

IQ ___

PERCEPÇÃO *Custo:* ___

HT ___

PF *Custo:* ___ ATUAL

DANO BÁSICO

GdP: _______

GeB: _______

Base de Carga (**BC**): ______ (ST × ST /10)

Velocidade Básica (**VB**)	Deslocamento Básico (**DB**)
(HT+DX)/4	(VB sem frações)

CARGA	DESLOCAMENTO
Nenhuma (0) = BC ________	DB × 1 ________
Leve (1) = 2 × BC ________	DB × 0,8 ________
Média (2) = 3 × BC ________	DB × 0,6 ________
Pesada (3) = 6 × BC ________	DB × 0,4 ________
M. Pes. (4) = 10 × BC ________	DB × 0,2 ________

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
3 + VB - Carga	3 + Arma/2	3 + Escudo/2

RESISTÊNCIA A DANO

________: ____ ________: ____
________: ____ ________: ____
________: ____ ________: ____
________: ____ ________: ____

Custo Ptos.

VANTAGENS, DESVANTAGENS, E PECULIARIDADES

REAÇÃO +/- ____________________

ARMADURAS E POSSES

Item	*Posição*	*$*	*Peso*

TOTAIS: *$* *kg*

PERÍCIAS

	NH	NH Rel.	Pts

RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	________
Vantagens	________
Desvantagens	________
Peculiaridades	________
Perícias	________
TOTAL	

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	*Dano*	*Alcance*	*Aparar*	*Obs.*	*$*	*Peso*

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	*Dano*	*Prec*	*Distância*	*CdT*	*Tiros*	*ST*	*Magnit.*	*RCO*	*CL*	*Obs.*	*$*	*Peso*

GURPS
Quarta Edição

PLANILHA DO PERSONAGEM

Nome ______________ Jogador ______________

Aparência ______________

História do personagem ______________

Data de Criação	Sequência
Pontos p/ Gastar	Total de Ptos.

Custo Ptos.

ST ___

PV Custo: ___ ATUAL

DX ___

VONTADE Custo: ___

IQ ___

PERCEPÇÃO Custo: ___

HT ___

PF Custo: ___ ATUAL

DANO BÁSICO

GdP: _______

GeB: _______

Base de Carga (**BC**): _____ (ST × ST /10)

Velocidade Básica (**VB**)	Deslocamento Básico (**DB**)
(HT+DX)/4	(VB sem frações)

CARGA	DESLOCAMENTO
Nenhuma (0) = BC _______	DB × 1 _______
Leve (1) = 2 × BC _______	DB × 0,8 _______
Média (2) = 3 × BC _______	DB × 0,6 _______
Pesada (3) = 6 × BC _______	DB × 0,4 _______
M. Pes. (4) = 10 × BC _______	DB × 0,2 _______

DEFESAS ATIVAS

ESQUIVA	APARAR	BLOQUEIO
3 + VB - Carga	3 + Arma/2	3 + Escudo/2

RESISTÊNCIA A DANO

_______: ___ _______: ___

_______: ___ _______: ___

_______: ___ _______: ___

_______: ___ _______: ___

REAÇÃO +/- ______________

ARMADURAS E POSSES

Item	Posição	$	Peso
TOTAIS:		$	kg

PERÍCIAS

	NH	NH Rel.	Pts

Custo Ptos.

VANTAGENS, DESVANTAGENS, E PECULIARIDADES

RESUMO

	Total de Pontos
Atributos	______
Vantagens	______
Desvantagens	______
Peculiaridades	______
Perícias	______
TOTAL	

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO

Arma	*Dano*	*Alcance*	*Aparar*	*Obs.*	*$*	*Peso*

ARMAS DE COMBATE À DISTÂNCIA

Arma	*Dano*	*Prec*	*Distância*	*CdT*	*Tiros*	*ST*	*Magnit.*	*RCO*	*CL*	*Obs.*	*$*	*Peso*

Cartão de PdM

Para facilitar o controle de seus PdMs, criamos este cartão onde é possível registrar todas as informações pertinentes. Fica muito fácil usar uma caixa cheia de cartões PdM; você pode até usar um clipe de papel para juntar uma imagem (quem sabe tirada do ***Cardboard Heroes***) para cada cartão. Para PdMs que exigem mais detalhes, use a variante da Planilha de Personagem de uma página para PdM.

Nome: ____________________
Aparência: ________________

_____**ST** PV:_____ __________
_____**DX** Dano Básico
_____**IQ** *GdP*: ____________
_____**HT** *GeB*: ____________
PF:_____ __________
Vont____ Per______________
Vel. Básica: ______ Desl.: ______
Base de Carga: ______________
Esq.: ______ Ap.: ______ Bl. ____
BD Escudo_____ Mod. Tam.____

	Cabeça	Tronco	Braços	Mãos	Pernas	Pés
RD						

Reação +/-: ___________ Total de Pontos: ______
Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: ______

Perícias: ______________________________

Estatística das Armas: ____________________

Nome: ____________________
Aparência: ________________

_____**ST** PV:_____ __________
_____**DX** Dano Básico
_____**IQ** *GdP*: ____________
_____**HT** *GeB*: ____________
PF:_____ __________
Vont____ Per______________
Vel. Básica: ______ Desl.: ______
Base de Carga: ______________
Esq.: ______ Ap.: ______ Bl. ____
BD Escudo_____ Mod. Tam.____

Cabeça Tronco Braços Mãos Pernas Pés
RD

Reação +/-: ___________ Total de Pontos: ______
Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: ______

Perícias: ______________________________

Estatística das Armas: ____________________

Nome: ____________________
Aparência: ________________

_____**ST** PV:_____ __________
_____**DX** Dano Básico
_____**IQ** *GdP*: ____________
_____**HT** *GeB*: ____________
PF:_____ __________
Vont____ Per______________
Vel. Básica: ______ Desl.: ______
Base de Carga: ______________
Esq.: ______ Ap.: ______ Bl. ____
BD Escudo_____ Mod. Tam.____

Cabeça Tronco Braços Mãos Pernas Pés
RD

Reação +/-: ___________ Total de Pontos: ______
Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: ______

Perícias: ______________________________

Estatística das Armas: ____________________

Nome: ____________________
Aparência: ________________

_____**ST** PV:_____ __________
_____**DX** Dano Básico
_____**IQ** *GdP*: ____________
_____**HT** *GeB*: ____________
PF:_____ __________
Vont____ Per______________
Vel. Básica: ______ Desl.: ______
Base de Carga: ______________
Esq.: ______ Ap.: ______ Bl. ____
BD Escudo_____ Mod. Tam.____

Cabeça Tronco Braços Mãos Pernas Pés
RD

Reação +/-: ___________ Total de Pontos: ______
Vantagens, Desvantagens, Peculiaridades: ______

Perícias: ______________________________

Estatística das Armas: ____________________

GRIMÓRIO DE ______________________

Nome da Mágica e Classe	NH	Tempo de Operação	Duração	Custo Inicial	Custo de Manutenção	Observações	Nº da Pág.

Planilha de Uso do Tempo

Personagem ______________________ Jogador ________
Período de Tempo Coberto ______________

Utilização do tempo:

Sono: 56h/semana (±7/nível de Sono Complementar/Pouco Sono) . ______
Refeições, cuidados pessoais, etc. .... ______
Emprego: depende do emprego (na dúvida, use 40h).......... ______
Viagem (depende da aventura e da situação) .... ______
Práticas religiosas, etc. .... ______
Lazer.......... ______
Estudo da perícia____________ .... ______*
Estudo da perícia____________ .... ______*
Estudo da perícia____________ .... ______*
Estudo da perícia____________ .... ______*
Estudo da perícia____________ .... ______*
Estudo da perícia____________ .... ______*
Tarefa demorada______________________________
Tarefa demorada______________________________
Tarefa demorada______________________________

TOTAL: por semana .... 168 horas

Estudo automático de Idioma e Familiaridade Cultural: Se você estiver em um país estrangeiro e interagindo com habitantes locais na vida quotidiana, isso conta automaticamente como 4h/dia tanto para o Idioma local quanto para a Familiaridade Cultural com a cultura local (veja pág. MB23).
Horas de estudo automático de Familiaridade Cultural (4h/dia): ________
Horas de estudo automático de Idioma (4h/dia): ______________

Estudo automático no emprego: Se seu emprego envolve uma perícia (e a maioria o faz), pode-se contar ¼ do tempo gasto no emprego como "estudo". Este tempo pode ser repartido em múltiplas perícias, desde que essas estejam relacionadas ao emprego.
Horas de estudo automático no emprego (¼ do tempo de trabalho) ______

Bônus de estudo por intervenção mágica, educação automática, etc...
Perícia: ______________ Estudo correspondente a: ______ horas
Perícia: ______________ Estudo correspondente a: ______ horas
Perícia: ______________ Estudo correspondente a: ______ horas
Perícia: ______________ Estudo correspondente a: ______ horas

Outras observações:

* Cada 2 horas de autoaprendizado, 1 hora de educação, ou 0,5 horas de treinamento intensivo, conta como 1 hora de aprendizado da perícia.
É permitido fazer cópia deste formulário apenas para uso pessoal.

Planilha de Uso do Tempo

Personagem ______________________ Jogador ________
Período de Tempo Coberto ______________

Utilização do tempo:

Sono: 56h/semana (±7/nível de Sono Complementar/Pouco Sono) . ______
Refeições, cuidados pessoais, etc. .... ______
Emprego: depende do emprego (na dúvida, use 40h).......... ______
Viagem (depende da aventura e da situação) .... ______
Práticas religiosas, etc. .... ______
Lazer.......... ______
Estudo da perícia____________ .... ______*
Estudo da perícia____________ .... ______*
Estudo da perícia____________ .... ______*
Estudo da perícia____________ .... ______*
Estudo da perícia____________ .... ______*
Estudo da perícia____________ .... ______*
Tarefa demorada______________________________
Tarefa demorada______________________________
Tarefa demorada______________________________

TOTAL: por semana .... 168 horas

Estudo automático de Idioma e Familiaridade Cultural: Se você estiver em um país estrangeiro e interagindo com habitantes locais na vida quotidiana, isso conta automaticamente como 4h/dia tanto para o Idioma local quanto para a Familiaridade Cultural com a cultura local (veja pág. MB23).
Horas de estudo automático de Familiaridade Cultural (4h/dia): ________
Horas de estudo automático de Idioma (4h/dia): ______________

Estudo automático no emprego: Se seu emprego envolve uma perícia (e a maioria o faz), pode-se contar ¼ do tempo gasto no emprego como "estudo". Este tempo pode ser repartido em múltiplas perícias, desde que essas estejam relacionadas ao emprego.
Horas de estudo automático no emprego (¼ do tempo de trabalho) ______

Bônus de estudo por intervenção mágica, educação automática, etc...
Perícia: ______________ Estudo correspondente a: ______ horas
Perícia: ______________ Estudo correspondente a: ______ horas
Perícia: ______________ Estudo correspondente a: ______ horas
Perícia: ______________ Estudo correspondente a: ______ horas

Outras observações:

* Cada 2 horas de autoaprendizado, 1 hora de educação, ou 0,5 horas de treinamento intensivo, conta como 1 hora de aprendizado da perícia.
É permitido fazer cópia deste formulário apenas para uso pessoal.

Planilha de Controle do Mestre

Nome do Personagem e Jogador	Reação + ou -	ST / DX / IQ / HT	Vont / Per	Vel. / Desloc.Básico	RD	PV / PV Atual

HABILIDADES ESPECIAIS

Personagens	Habilidades

TESTES NECESSÁRIOS

Personagens	Teste	Para Evitar

Planilha de Planejamento de Campanha

Mestre: ____________ Data: ______________

Nome da Campanha: ______________________ Ano de Início: ________ Taxa de passagem de tempo:____________
Gênero ____________ Realista ou cinematográfica? _______________ Existem outros planos de existência? ________
Tema da campanha: ____

Plano de Fundo da Campanha

Cidade, nação, império, ou planeta base da campanha: ___________________________ (Sugestão: forneça um mapa.)
Tipo de governo/sociedade: ____________ Nível de Controle: _____ Exceções ao NC padrão: ______________________
Nível Tecnológico: _______ Exceções ao NT padrão: ____
Breve descrição de vizinhos poderosos, situação política/econômica, etc.: ______________________________
____
____
____

Leitura sugerida ou obrigatória para os jogadores: ____
____

Informações aos PdJs

Pontos de personagens iniciais dos PdJs: ___________________________ Limite de desvantagens: ________________
Tipo de personagem particularmente útil/inútil: ____
____ (Sugestão: forneça modelos de personagem.)
Profissões particularmente apropriadas/inapropriadas: ____
____ (Sugestão: forneça descrições de empregos.)
Raças de PdJs admitidas: ____ (Sugestão: forneça modelos raciais.)
Recursos iniciais: ____________________________ Níveis permitidos de recursos iniciais: ______________________
Níveis permitidos de Status: _____________________ NTs iniciais permitidos: ________________________________
Idiomas disponíveis: ____
Familiaridades Culturais disponíveis: ____
Vantagens, desvantagens e perícias *obrigatórias*: ____
____

Vantagens, desvantagens e perícias particularmente *apropriadas* ou *inapropriadas*: _______________________
____
____

Patronos apropriados (e custo base): ____
Inimigos apropriados (e custo base): ____

Habilidades Especiais Permitidas aos PdJs

- Características exóticas/sobrenaturais: ____
____

- Perícias cinematográficas: ____
____

- Magos PdJs são permitidos? ________ Nível de mana padrão: __________ Existem áreas de mana maior/menor? ___
Alguma das mágicas do Capítulo 5 não é permitida? ____
- PdJs psis são permitidos? _____ Algum poder do Capítulo 6 não é permitido? ___________________________
- PdJs desenvolvedores são permitidos? ______ Existem limitações especiais para a criação de instrumentos? ________
- Custo(s) dos Antecedentes Incomuns para essas habilidades: ____
- Restrições legais ou sociais dessas habilidades: ____

Outras Observações

Regras opcionais ou variantes do Livro 1 (vantagens, desvantagens, perícias, etc.): ___________________________
____
____
____

Regras opcionais ou variantes do Livro 2 (testes de habilidade, combate, lesão, etc.): _________________________
____
____
____

PLANILHA EXPANDIDA DE PLANEJAMENTO DE CAMPANHA

Prospecto de Campanha GURPS

Nome da Campanha: _______________________ Mestre: _____________________ Data de Criação: _________________

Gênero: ___________________ Nível Tecnológico (NT): ___ Exceções ao NT: ______________________________

Nível de Poder: ____________________ Nível de Realismo: Realismo Severo / Realista / Cinematográfico / Exagerado

Sinopse da Campanha e Eventos Recentes: ____

____

Cronologia de Eventos Históricos Significantes: ____

____

Moeda / Valor $: ___________________ Moeda / $ Valor: ________________ Moeda / $ Valor: ______________________

• Metais Preciosos? Sim / Não • Papel Moeda? Sim / Não • Dinheiro Eletr.? Sim / Não • Escravidão Legal? Sim / Não

Maiores Nações (veja também *GURPS Estatísticas de Cidades*)

Nome: ___________________________ Capital: _____________________ Governante: ____________________

População: ________________________ Bônus de Busca: ______ Terreno: ____________________________

Aparência: ________________________ Higiene: _____________ Mana: ________ Encantamento: ________________

Familiaridade Cultural: ____________________ Idioma(s): ____________________________________

Alfabetização: ______________ NT: __________ Riqueza: ____________________ Status (faixa): ________________

Sociedade/Governo: _______________________ Nível de Controle (NC): ________ Modificador de Corrupção: _________

Recursos Militares: __________ Bônus de Defesa: ______ Observações: ___________________________

Nome: ___________________________ Capital: _____________________ Governante: ____________________

População: ________________________ Bônus de Busca: ______ Terreno: ____________________________

Aparência: ________________________ Higiene: _____________ Mana: ________ Encantamento: ________________

Familiaridade Cultural: ____________________ Idioma(s): ____________________________________

Alfabetização: ______________ NT: __________ Riqueza: ____________________ Status (faixa): ________________

Sociedade/Governo: _______________________ Nível de Controle (NC): ________ Modificador de Corrupção: _________

Recursos Militares: __________ Bônus de Defesa: ______ Observações: ___________________________

Outros Planos de Existência Importantes

Nome: ____________________ Tipo: ________________ Descrição: ___________________________

Nome: ____________________ Tipo: ________________ Descrição: ___________________________

Regras

Livros ***GURPS*** Usados

Título: __________________________________ Observações: ______________________________

Título: __________________________________ Observações: ______________________________

Título: __________________________________ Observações: ______________________________

Regras Opcionais

Regra: ____ Livro: ______________________________ Página: ___________

Regra: ____ Livro: ______________________________ Página: ___________

Regra: ____ Livro: ______________________________ Página: ___________

Regras da Casa: ____

____

Guia de Criação de Personagens GURPS, Parte 1

Pontos Iniciais: ______________________ Limite de Desvantagens: ______________________

Conceitos Sugeridos de Personagem: ____

____

Modelos de Personagem/Racial (Total em Pontos): ___________________________________

____

Atributos

	Mín.	Máx.	Regras da Casa
ST:	____	____	______________________
DX:	____	____	______________________
IQ:	____	____	______________________
HT:	____	____	______________________

Características Secundárias

Relativo ao básico

	Mín.	Máx.	Regras da Casa
PV:	____	____	______________________
Vont:	____	____	______________________
Per:	____	____	______________________
PF:	____	____	______________________
Velocidade Básica:	____	____	______________________
Deslocamento Básico:	____	____	______________________

Características Sociais

NT Baixo: __________ NT Alto: ________ Níveis de Status (Mín./Máx.): ________________

Riqueza Inicial dos PdJs: __________ Níveis de Riqueza (Min./Máx.): ________________

Culturas (para Familiaridade Cultural): _______________________________________

Idiomas: ____

Estigma Social: __________ Reconhecimento Social: __________ Outros: __________

Hierarquia (Tipo): __________ Número de Níveis: _____ Observações: ______________

Hierarquia (Tipo): __________ Número de Níveis: _____ Observações: ______________

Vantagens

Vantagens Exigidas: ____

____

Vantagens Especiais Permitidas: ____

____

Vantagens Mundanas Proibidas: ____

____

Desvantagens

Desvantagens Exigidas: ____

____

Desvantagens Especiais Permitidas: ____

____

Desvantagens Mundanas Proibidas: ____

____

Contatos Apropriados

Nome	Tipo	Perícia	NH Efetivo	Confiabilidade	Custo Base de Pontos

Guia de Criação de Personagens GURPS, Parte 2

Grupos de Contatos Apropriados

Nome	Categoria de Perícias	NH Efetivo	Confiabilidade	Custo Básico de Pontos

Patronos Apropriados

Nome	Poder	Modificadores	Custo Básico de Pontos

Inimigos Apropriados

Nome	Poder	Intenção	Modificadores	Custo Básico de Pontos

Perícias Especiais

Perícia: ____________________ Especializações Disponíveis: ____________________

Perícia: ____________________ Especializações Disponíveis: ____________________

Perícia: ____________________ Vantagem Exigida: ____________________

Perícia: ____________________ Vantagem Exigida: ____________________

Perícias Cinematográficas Disponíveis: ____________________

Perícias Curinga Disponíveis: ____________________

Perícias Mundanas Proibidas: ____________________

Magia (veja também o *GURPS Magia*)

Nvl Médio de Mana: _________ Pode Magos PdJs? S / N Custo de Anteced. Incomuns: ____ Nvl Máx. Aptid. Mágica: ____

Itens Mágicos à Venda? S / N $ Custo por Ponto de Energia: __________ Observações: ____________________

Mágicas Customizadas: ____________________

Mágicas Proibidas: ____________________

Psiquismo (veja também *GURPS Poderes Psíquicos*)

Pode Psis PdJs ? S / N Custo de Antecedentes Incomuns: ____________ Observações: ____________________

Poder	Nível Máx. do Talento	Habilidades Permitidas	Habilidades Proibidas

Empregos

Nome	Descrição	Pré-requisitos	Teste de Desempenho	Salário Mensal	Nível de Riqueza

Equipamento Comum (Armas, Armaduras, Veículos, etc.)

____

____